スーパーファミコン®

取扱説明書 SHVC-EM

FIREEMBLEM

ファイアーエムブレム™

紋章の謎

Nintendo®

使用上の注意

1)ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2)テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
3)長時間ゲームをする時は健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
4)精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
5)端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
6)シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
7)スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

●このカセット内部には、ゲームの途中経過をセーブ(記録)しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON／OFFしたり、本体の電源を入れたままでカセットの抜き挿しをすると、蓄積されている内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。なお、リチウム電池は有償で交換させていただきます。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ごあいさつ

このたびは、任天堂スーパーファミコン専用ソフト「ファイアーエムブレム　紋章の謎」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

もくじ

概略　「2つの戦乱」

「ファイアーエムブレム 紋章の謎」は、アカネイア大陸に巻き起こった2度の大きな戦乱の模様を描いた、ウォーシミュレーションゲームです。ゲームは、第1部、第2部のどちらからでも遊べる様になっています。

第1部は、1990年にファミコン版で発売したものを、スーパーファミコンにリニューアルしての再登場です。ファミコン版からところどころアレンジし、全部で20章からなるシナリオになっています。

第1部　暗黒戦争編
「暗黒竜と光の剣」

かつてアカネイアと呼ばれる大陸を支配していた暗黒竜メディウスが復活し、ドルーア帝国を建国。世界制覇の野望のもとに、人々を恐怖と絶望の中におとしいれた。戦乱を逃れ、大陸東部の小さな島国タリスに身を隠していた、アリティアの王子マルスが、メディウスの野望を打ち砕くために、ついに立ち上がる。
そんな所から、この物語は始まる。伝説の神剣ファルシオンを手に入れ、ドルーア帝国を、そしてメディウスを打ち倒すまでの、マルスの正義と愛に満ちたストーリーだ。

第2部　英雄戦争編
「紋章の謎」

マルスの活躍によって暗黒戦争が終わりをつげ、人々は荒れ果てた祖国の再建に力を尽くしていた。アカネイア王としてニーナ王女にむかえられた、オレルアンの英雄ハーディンは、その強引ともいえるやり方で急速に国力を回復し、強大な軍隊をも作りあげた。そんな頃、シーダ姫との婚礼を間近に控えたマルス王子のもとに、ハーディン皇帝から1通の書簡が届く。
「グルニアの反乱軍を討伐せよ…」との。
アカネイア聖王国に忠誠を誓うマルスは、疑問を持ちつも兵をあげるのであった。

ゲームは第1部・第2部でそれぞれ独立していますので、残念ながら、第1部を終えられても、そこで育てあげた、ユニットのデータを第2部に持ち越すことはできません。

アカネイアの神話

電源を入れると始まるデモ画面では、アカネイア大陸西部に位置するラーマン神殿と呼ばれる古代神殿に伝わる、タペストリー(つづれ織物)とそれにまつわる神話を紹介しています。

その昔、アカネイアの大陸は竜族が支配し人類にとっては絶望的な状況であった。
その間およそ7000年。

そんな絶望的な状況の中でも、やがて文明を産み出した人々は、天に祈りを捧げるようになった。

人々の願いが天に届き、神は5色に輝く盾とまばゆいばかりの光を放つ剣を持って地上に降り立った。その姿は巨大な戦士であり、人々は彼を神の化身として崇め奉った。彼の持つ光の剣は竜族の邪悪なる魂を静め、

そして、彼の持つ盾が5つのまばゆい光を発する時、竜族の魂は石に封じ込められた。

神との戦いに生き残った竜族も、邪悪な己の魂を自ら石に封じ、大地の底に深く沈め、人の姿になったという。

戦いの後、神の化身は手にしていた光の剣と封印の盾を地上に残し、天界に帰った。

およそ100年の昔、
このくだりが現実のものとなった。
邪悪なる魂を持った
暗黒の竜メディウスが復活したのだ。
しかし
アリティアのアンリという若者が、
賢者に導かれ、
光の剣ファルシオンを手にして、
メディウスの野望を打ち砕いたのであった。
そうして今再び、
「暗黒竜目覚めし時」
がやってきたのである。

アカネイア大陸 全景

全景

Akaneia

氷の神殿

テーベの塔

オレルアン

カダイン

カシミア大橋

グラ

アリティア

ラーマン神殿

ドルーア

グルニア

マケドニア

フカンディ

ガルダの港

タリス島

ワーレンの港町

ペラティ

アカネイア・パレス城

ディールの要塞

全景

コントローラの操作

L・Rボタン
●ゲーム中は特に使用しない

STARTボタン
●ゲームスタート
●全体マップ画面でのストーリーを省略

SELECTボタン
●進行ウィンドウを開く

✚ボタン
●カーソルの移動
●コマンドの選択
●ユニットの移動

Yボタン
●まだ行動をしていないマルス軍のユニットの上に次々にカーソルが移動

Xボタン
●ユニットをつかんでいる時パラメータウィンドウを開く
●指カーソルがアイテムを指し示している時アイテムの説明を見る

Aボタン
●ユニットをつかむ(P16参照)
●コマンドの決定などに使用
●ユニット以外の場所にカーソルがある時進行ウィンドウを開く(P30参照)
●メッセージの早送り

Bボタン
●キャンセル
●ウィンドウを閉じる

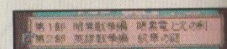
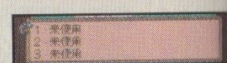
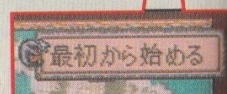
ゲーム中にLボタン・Rボタン・SELECTボタン・STARTボタンを同時に押すとゲームがリセットされます。

バックアップファイル

ゲームスタート

カセットを正しく本体にセットします。電源を入れると、デモが始まります。デモ中にSTARTボタンを押すと、タイトルを表示。
再びSTARTボタンで、メニューが現れます。初めてゲームを行う時には、「最初から始める」が出ます。
続いてAボタンを押して、「未使用」と書かれた3つのバックアップファイルのうちどのファイルを使うかを選びます。次に、第1部、第2部のどちらから始めるかを選ぶと、ゲームがスタートします。

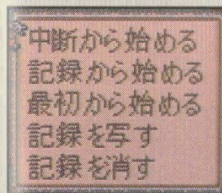
メニュー画面の説明

中断から始める
記録から始める
最初から始める
記録を写す
記録を消す

●中断から始める
中断したところからゲームを再開します。

●記録から始める
「きろく」したマップの最初から再開します。

●最初から始める
ゲームを最初から始めます。

●記録を写す
別のファイルに写したい時に選びます。

●記録を消す
不要になったファイルを消すときに使います。

記録・中断の補足説明

このゲームには、途中まで進めたゲームのデータをバックアップしておく方法として「きろく」と「中断」の2つがあります。

●きろく
各マップのクリア後と、進撃準備画面（P37参照）で、それまでのゲームのデータをバックアップファイルに記録することができます。ゲームを始めた時に選んだファイルに書き込まれます。ここで「きろく」した内容は、以降に新たに「きろく」しない限り、何度でもやり直しをすることができます。

●中断
戦闘中ゲームを休止したい時は、進行ウィンドウ（P31参照）の「中断」を選びます。ゲームを再開する際に「中断から始める」と、中断した状態からゲームの再開ができます。ただしこの「中断」のためのバックアップは、一度再開すると消えますので、何度も同じ場面からやり直すことはできません。

ファイル

ファイル

ゲームの基本ルール

マルス軍(青色)、敵軍(赤色)の見分け

このゲームでは、主人公であるマルスの軍の指揮は、プレイヤーが担当。マルス軍に敵対する軍への指示はコンピュータが担当します。

マルス軍は基本的に**青い服装の駒**(ユニット)であらわされ、敵軍は基本的に**赤い服装**をしています。

マルス軍

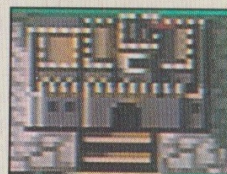
敵軍

ただし、プレイヤーやコンピュータから指示を与えられて、行動を終えてしまったユニットに関しては、マルス軍も敵軍も同様に灰色系統の暗い色で表示されます。

マルス軍

敵軍

マップの終了

1つの章のシナリオには、1つのマップ画面が用意されています。それぞれのマップ画面には、必ず、敵の大将(ボス)などが居座っている「城門」か「玉座」があります。進軍していって、主人公のマルスが「城門」や「玉座」を「せいあつ」すればそのマップでマルス軍が勝利を得たことになり、次のシナリオ(マップ)へと進むことができます。

城門

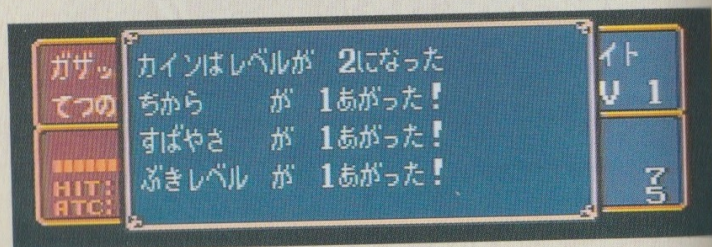
玉座

マルスが倒れてしまった場合は、その時点でゲームオーバーとなります。「きろく」したところから再びチャレンジしてください。

ターンについて

ゲームはターン制システムを採用しています。どのマップでの戦闘もマルス軍からのターンとなります。プレイヤーは自分が望むだけのユニットに移動や攻撃などの指示を与えます。この指示は１ターンの間に１つのユニットに対して１回しか与えることができません。指示し終えたらマルス軍のターンを終了し、敵軍のターンとします。

ユニットの成長

敵にダメージを与えたり敵を倒した場合、それぞれに応じた経験値を得、経験値が100を越えるごとにレベルが１つ上がります。その際ちから、守備といった能力値(ステイタスパラメータ)が上昇し、ユニットは強くなっていきます。
また、特定のユニットはある条件のもとで、昇格することができ、これによって更に戦闘能力が高まります。

体力(HP)の回復

激しい戦闘の中で傷つき、HPが消耗してしまったユニットを回復させるには次の３つの方法があります。

１．砦(城門や玉座)の上で待機して回復する。
次のマルス軍のターンの最初に３〜10ポイントのHPの回復ができます。

砦

２．シスターや司祭がライブ系の杖を使って回復する。
(P49参照)

３．傷薬を使って回復する。
10ポイントのHPが回復します。

ユニットへの指示

ユニットをつかんだ時のウィンドウについて

カーソルをマルス軍のユニットに合わせてAボタンを押す。
(この作業を以降ユニットをつかむと表現します)
ユニットをつかむと横長のウィンドウが開きます。ユニットをつかんでいる状態でXボタンを押すと、更に3つのウィンドウが開きます。

指示

ユニットの兵種

ユニットの名前

LV……**現在のレベル**

EX……**現在の経験値**

現在のHP／最大HP
HPが0になるとそのユニットは倒れてしまいます。

ユニットの顔
マルス軍をはじめ、主要なユニットには顔の絵が表示されます。その他の兵に関しては、兵種を象徴するイラストが表示されます。

指示

武器ウィンドウ
数字は使用回数です。使うたびに減り0になるとそのアイテムは、壊れるか、無くなってしまいます。青い字で書かれたアイテムは、その時点では使えません。最大4つまで持つことができます。
ただし、シスターだけは通常、武器ウィンドウに重なって道具ウィンドウが表示されます。

道具ウィンドウ
道具アイテムも最大4つまで持つことができます。

ユニットのステイタス(P38参照)

現在の攻撃に関するパラメータ
(P40参照)

ユニットの移動

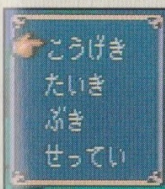
ユニットを移動させるには、ユニットをつかんだ状態で、✚ボタンを操作します。すると、ウィンドウは閉じ、つかんだユニットは点滅し、移動モードになります。ユニットが動ける範囲内が明るくなりますので、移動したいところまで、カーソルを動かして、Aボタンを押します。

移動範囲内のマルス軍の他のユニットの上も明るくなりますが、2つ以上のユニットを同じ場所に置くことはできません。
尚、敵軍のユニットに対しても同様の操作で、パラメータを見たり、移動範囲を確認したりできます。

移動後のコマンドの説明

ユニットが移動を終了すると、その時の条件によっていくつかのコマンドが表示され、ユニットはあなたの指示を待ちます。

こうげき

こうげき
たいき
ぶき
せってい

敵ユニットに攻撃をしかけます。移動後の攻撃範囲内に敵ユニットがいる時だけ、このコマンドが使えます。最初武器ウィンドウの中から、その時に使用できる武器が表示されます。
使用したい武器アイテムにカーソルを合わせてAボタンで決定します。

次に、敵ユニットの上にカーソルが現れるので、Aボタンで攻撃相手を決定します。この時、複数の攻撃可能な敵ユニットがいる場合は、✚ボタンでカーソルを移動し、攻撃したい敵ユニットを選択することができます。

【直接攻撃と間接攻撃】

武器アイテムには、それぞれ射程範囲があります。その射程範囲によって戦闘の形態が変わります。

直接攻撃

剣や槍を用いた、隣接した敵ユニットとの戦闘。敵ユニットが同じく直接攻撃のできる武器を装備している時は反撃を受けます。

間接攻撃

弓などを用いた、自分から1マス隔てた場所の敵との戦闘。敵が間接攻撃可能な武器を装備している時には、反撃を受けます。

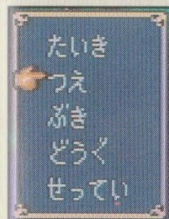
直接、間接両用

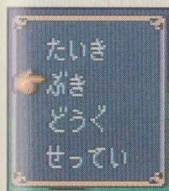
武器アイテムの中には、直接攻撃も間接攻撃もどちらでも可能なものもあります。魔道書による攻撃や「てやり」、「ておの」などがあります。

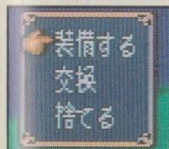
遠距離攻撃

射程が3〜10もある、敵シューターや、敵司祭の中で「ウォーム」や「メティオ」の魔道書を装備している者の攻撃。いずれの場合にも反撃をすることはできません。

つえ

シスターや司祭が聖なる杖を使うときに選びます。一部の杖の効力として、離れた場所を指定できるものがあります。その時には、指カーソルが現れます。

ぶき

武器や魔道書に対してのコマンドです。これを選ぶと、サブウィンドウが開きます。

装備する

ユニットは武器ウィンドウの最上段に表示された武器を装備して戦闘や防戦をします。別の武器を装備したい時にこのコマンドを使います。

交換

隣あった味方と武器を交換します。ユニットを選ぶと交換画面が出るので、交換したい武器を選びます。この時、空白を選べば、「渡すだけ」とか「もらうだけ」といった作業も可能です。

捨てる

不要な武器アイテムを捨てます。

どうぐ

たいき
ぶき
どうぐ
せってい

杖や道具アイテムに対してのコマンドです。

使用する
交換
捨てる

使用する

道具アイテムを使う時に選びます。

交換

杖や道具アイテムの交換をします。

捨てる

不要な物を捨てる時に使います。重要なアイテムは捨てられません。

たいき

移動した後、もう何もしないでその場にとどまる時に使います。通常ユニットに対する命令の終了という意味合いで、使います。

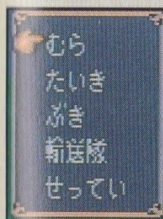
輸送隊

たいき
ぶき
どうぐ
輸送隊
せってい

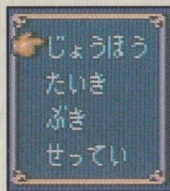
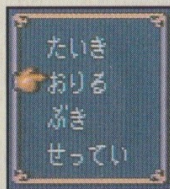
主人公マルスのそばにはいつも輸送隊がいて、128個までアイテムを預かってくれます。マルスとマルスの上下左右に隣あった場所のユニットは、この「輸送隊」コマンドが使えます。輸送隊からアイテムを「うけとる」、「預ける」、輸送隊のアイテムを「捨てる」、の3つの行動をすることができます。

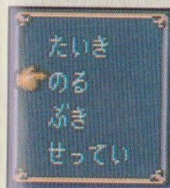
むら

マルスが村の門の上に移動すると、このコマンドが現れます。

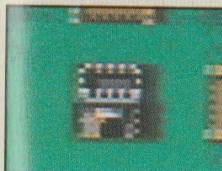
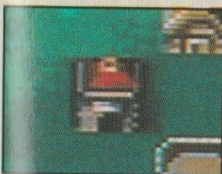
村ではいろいろな情報を得たり、新しい仲間が加わったりしますので、必ず訪ねるようにしてください。村は一度訪ねると門を閉ざします。また、敵の盗賊は村を破壊しにくるので注意が必要です。

じょうほう

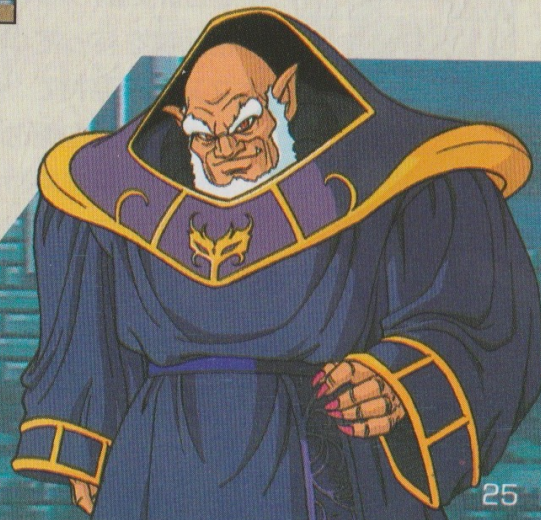
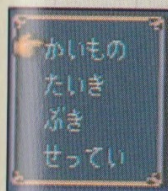
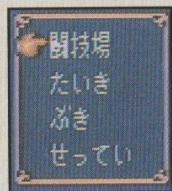
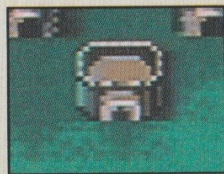
民家の上に移動すると、このコマンドが現れます。民家はだれでも訪ねることができ、いろいろな役立つ情報を得られます。

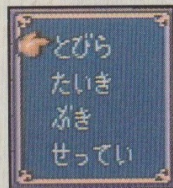
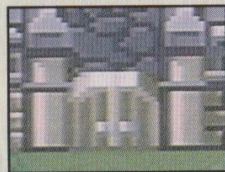
指示

おりる

Sナイト、Pナイト、などがこのコマンドを使うと、馬などから降りた状態で闘うことができます。Sナイトを例に取れば、馬から降りればナイトという兵種になります。そして、馬に乗っている間は装備できなかった剣系の武器を使えるようになります。(反対に槍系の武器は装備できません。)また、城内マップをはじめ、Sナイトのままでは侵入できない地形も、馬から降りれば侵入できる場合があります。

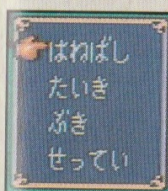
のる

「おりる」コマンドの反対に、馬などから降りたユニットが、再び乗る時に使います。

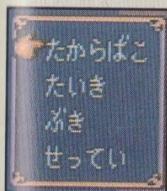
指示

かいもの

武器屋

道具屋

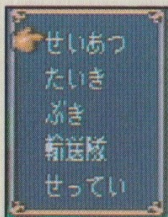
武器屋や、道具屋に入る時にこのコマンドを使います。お店では、武器や道具を買うことのほか、自分の持ち物を売ることもできます。また、持ちきれないアイテムは、輸送隊まで届けてもらえます。マルスだけは特別に輸送隊に対しての売り買いが可能です。

闘技場

ユニットを闘技場で闘わせたい時に選びます。闘技場では、相手を倒せば賞金と経験値を得ることができますが、反対にマルス軍のユニットが倒れてしまうこともあります。どちらかが倒れるまで闘いは続きますが、ラウンド表示中にBボタンを押せば、途中でやめることもできます。この時には、掛け金は戻りません。闘技場では、主人が用意した武器を持って闘わねばなりません。

とびら

扉の前で、「とびらのかぎ」を使えば、誰でも扉を開けることができます。盗賊は鍵を持っていなくても、このコマンドが現れて、扉を開けることができます。扉を閉めることはできません。また、扉を開けて初めて、屋根に隠れたエリアの様子が見える地形もあります。

はねばし

跳ね橋の前で、「はねばしのかぎ」を使えば、誰でも跳ね橋を降ろすことができます。盗賊は鍵を持っていなくても、このコマンドが現れて、跳ね橋を降ろすことができます。

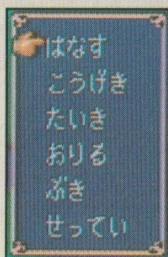
たからばこ

宝箱の上で、「たからのかぎ」を使えば、誰でも宝箱を開けることができます。盗賊や、資格を得たマルスは鍵を持っていなくても、このコマンドが現れて、宝箱を開けることができます。また、敵の盗賊に開けられた場合は、その盗賊を倒せば、宝箱の中に入っていた宝を取り返すことができます。

せいあつ

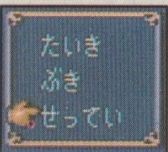
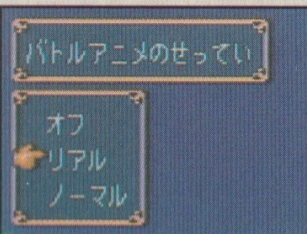
せいあつ
たいき
ぶき
輸送隊
せってい

各マップの目的地である、城門や玉座にマルスが入った時これを選ぶと、そのマップで勝利を得たことになり、次のマップに進むことができます。

指示

はなす

はなす
こうげき
たいき
おりる
ぶき
せってい

特定の条件のもとで、このコマンドを使って敵ユニットに話しかけることができます。説得された敵ユニットは、きっとマルス軍の頼もしい戦力になるでしょう。

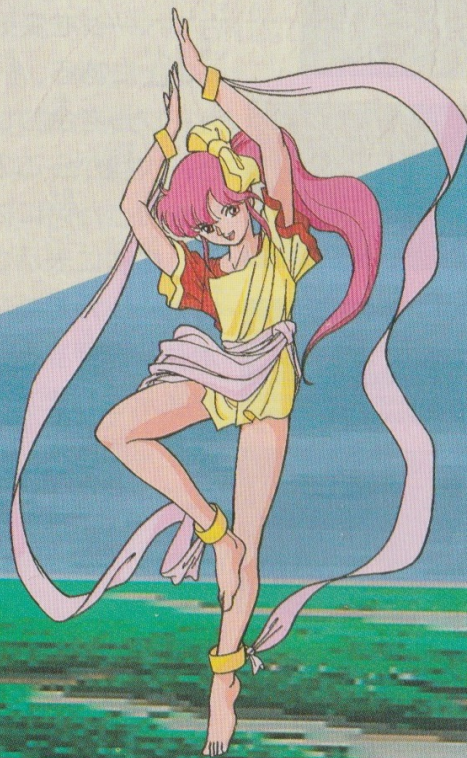
せってい

たいき
ぶき
せってい

各ユニットごとの戦闘アニメのモードをこのコマンドを使って変更することができます。(P32参照)

ユニットの中には、これ以外にも特別なコマンドを使えるものがいます。(P43参照)

コマンドの中には繰り返し何度も実行できるものもあります。

行動が終了したユニットでも、Aボタンでつかんで各種のパラメータなどの情報を見ることができます。

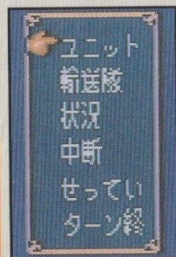
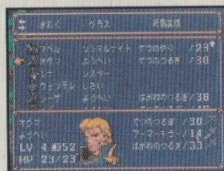
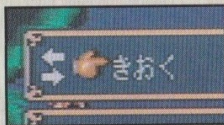
指示

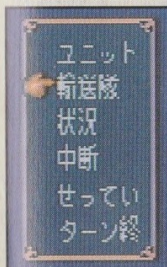
フィーナ
旅の一座の踊り子。
彼女の踊りには不思議な力があるとの噂である。

進行ウィンドウの説明

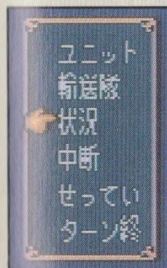
ゲーム中にSELECTボタン、あるいはユニットのいない場所にカーソルを合わせAボタンを押すと進行ウィンドウが開きます。ゲームを進行する上で重要な6つのコマンドが表示されます。

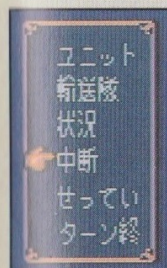
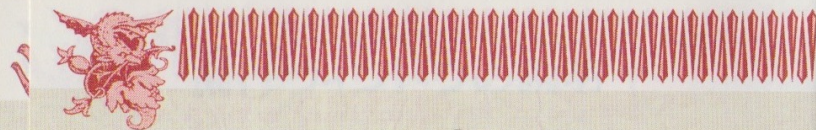
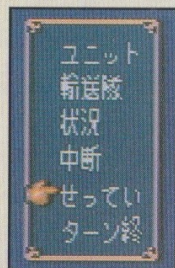
ユニット

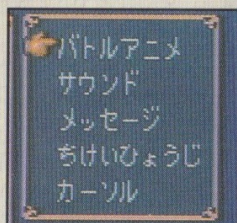
そのマップで闘っているすべてのユニットの各種データの一覧表を見ることができます。一覧表は4つのページに分れています。✚ボタンの左右でページを変更します。この時、一番上にある、「きおく」の場所に指カーソルを合わせてAボタンを押すと、次回からこの「ユニット」コマンドを使った時には、その時のページが、最初に表示されます。

指カーソルでユニットを選んで、Xボタンを押すと、ユニットの顔などが表示されます。Aボタンを押すと、マップ画面に切り変わって、選んだユニットの上にカーソルが移動します。

輸送隊

現在、輸送隊に預けてあるアイテムの一覧を見ることができます。AボタンかXボタンを押せば、指カーソルが指しているアイテムについての説明を見ることができます。

状況

マップタイトル、現在の所持金、ターン数、などの表示。
第2部ではさらにAボタンを押すことによって重要アイテムリストを見ることができます。

中断

このコマンドを使ってゲームを中断します。次にゲームを始める際に、「中断から始める」を選べば、続きからゲームを再開することができます。(P11参照)

せってい

5つのサブコマンドで、ゲーム中の各種の設定を行うことができます。いずれの設定についても指カーソルで選んでAボタンで決定します。

バトルアニメ
サウンド
メッセージ
ちけいひょうじ
カーソル

バトルアニメ

マルス軍の全ユニットに対して、一律に戦闘アニメの設定をします。戦闘アニメには、3つのモードがあります。

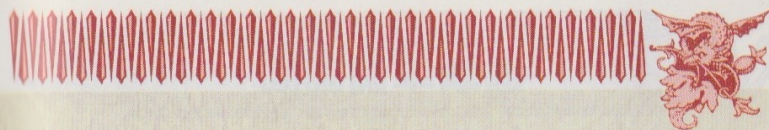
●オフ

戦闘アニメに切り変わらず、マップ上のユニットがそのまま戦闘します。

●リアル

スピーディーな戦闘アニメです。

●ノーマル

それぞれのユニットの戦闘動作に対して、実況メッセージがはいる戦闘アニメです。

サウンド

ゲーム中のBGMや効果音の設定をします。ステレオ・モノラル・オフの3つのモードがあります。サウンドをオフにしても、効果音は流れます。

メッセージ

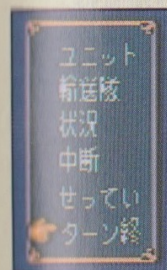
ゲーム中の各種のメッセージスピードを5段階で設定します。

ちけいひょうじ

「オン」の場合、カーソルのある場所の地形についての説明が表示されます。

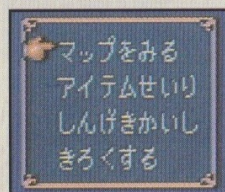
カーソル

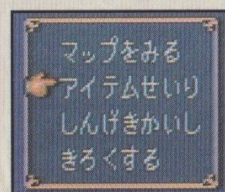
ゲーム中のカーソルの移動速度を変更します。

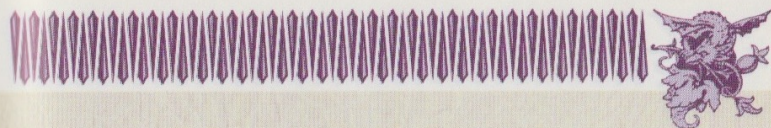
ターン終

あなたが必要と思うマルス軍のユニットに指示を与え終わったら、このコマンドでマルス軍のターンを終了して、敵に攻撃権をわたします。

進撃準備画面

第1部、第2部とも、2章以降のマップでは、ゲーム開始前に進撃準備をすることができます。各マップのストーリー紹介のあと進撃準備ウィンドウが表示されます。

マップをみる

進撃前にマップの様子を見ることができます。このモードでは、必ず地形表示がされます。また、敵ユニットの情報を見ることもできます。敵の移動範囲を調べることはできません。

アイテムせいり

マルス軍の全ユニットおよび輸送隊との間で、武器や道具の受け渡しを行うことができます。

ユニットの一覧が表示されます。

アイテム整理を行いたいユニットに指カーソルを合わせて、Aボタンを押してください。選んだユニットの顔および武器・道具ウィンドウと、4つのサブコマンドが表示されます。

アイテムもらう

選んだユニットが、何かアイテムをもらいたい時のコマンドです。

アイテムわたす

選んだユニットのアイテムを他のユニットに渡したい時のコマンドです。

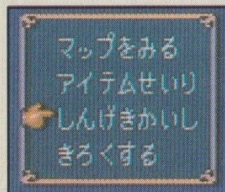
輸送隊に預ける

選んだユニットのアイテムを輸送隊に預けたい時のコマンドです。

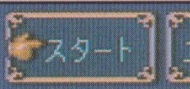
アイテム捨てる

選んだユニットのアイテムを捨てたい時のコマンドです。

しんげきかいし

そのマップに出陣させたいユニットの選択をします。

進撃開始を選ぶと、まずユニットセレクト画面になります。各マップでは出陣させることのできるマルス軍の人数が決まっています。マルスだけは必ず出陣しますので最初から選択されています。選んだユニットは明るくなり、白い字で名前が表示されます。この状態でスタートの位置に指カーソルを合わせてAボタンを押せば進撃開始となります。スタートする前にBボタンを押せば進撃準備ウィンドウに戻ります。この時、選んだユニットが一覧表の前になるよう並び替えがおこなわれます。

きろくする

アイテム整理後の状態やユニットセレクトで並び替えた状態をセーブしておくことができます。マップクリア後のセーブと同様に、現在使用しているセーブファイルに上書きされます。

パラメータの説明

ゲームに登場する各種のパラメータについて説明します。

ステイタスパラメータ

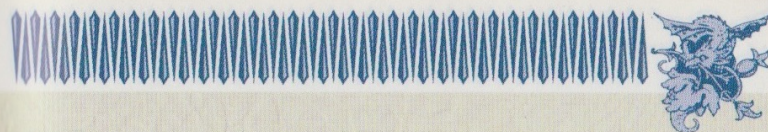
ちから(MAX20)

そのユニットの固有の強さを示します。

わざ(MAX20)

わざが高くなれば、それだけ命中率や必殺率も高くなります。

速さ(MAX20)

素早いユニットほど、再攻撃できやすく、敵の攻撃をかわしやすくなります。

幸運(MAX20)

ゲームにおける幸運の度合いは、色々な所に関わってきます。例えば運の高いユニットは、呪われた武器のダメージをめったに受けないことでしょう。

武器(MAX20)

アイテムにはそれを扱うための「武器レベル」が設定してあります。設定値よりもこの値が小さいとそのアイテムは使うことができません。

守備(MAX20)

守備力。この値が大きいほど敵から受けるダメージは小さくなります。

魔防(MAX20)

魔法防御のこと。魔法攻撃に対する抵抗力を示します。

さいだいHP(MAX52)

体力の値が高いユニットほど打たれ強いということになります。

いどうりょく(MAX12)

地形によっては移動ロスが生じますので、必ずしもこの数値分の歩数を移動できるとは限りません。

攻撃パラメータ

攻撃

攻撃力。その時点で装備している武器の固有の威力にそのユニットの「ちから」を加えた値です。この値から敵の「守備」又は「魔防」を引いた数値が１回の攻撃で与えられるダメージの量になります。

命中

現在装備している武器の命中率を示します。ユニットの「わざ」の数値も関わっていますので、武器固有の命中率よりも高い数値になっています。

回ひ

敵の攻撃を回避する確率です。実際の戦闘では、地形効果が考慮されます。

パラメータ

攻速

攻撃速度のこと。ユニットの「速さ」から現在装備している武器の「重さ」を引いた値です。敵の「攻速」をある程度上回っていると、２回攻撃ができます。

特効

現在装備している武器に、特定の敵に対して「特別な効果」が有るときには、その敵との戦闘の際は、この数値が攻撃力になります。

～系

特効のある敵の種類を表示します。

戦闘画面の説明

HPの様子が棒グラフで示されます。

HIT
命中率

DEF
防御力

ATC
攻撃力

CLT
必殺の一撃の出る確率

パラメータ

ユニットの種類

ユニットの種類とその特徴を覚えておこう。

ロード

ゲームの主人公であるアリティアの王子マルス。

アーマーナイト(Aナイト)

重い鎧をまとった騎士。槍を用いて闘う。

ソシアルナイト(Sナイト)

馬に乗った騎士。槍を用いて闘う。

ジェネラル

Aナイトが昇格する。

パラディン

Sナイトが昇格する。

ようへい

闘いを仕事とする戦闘のプロ。

ペガサスナイト(Pナイト)

ペガサスに乗った騎士。弓に弱い。

ゆうしゃ

剣の名手。名声を得た傭兵が昇格する。

ドラゴンナイト(Dナイト)

ドラゴンに乗った騎士。Pナイトが昇格する。

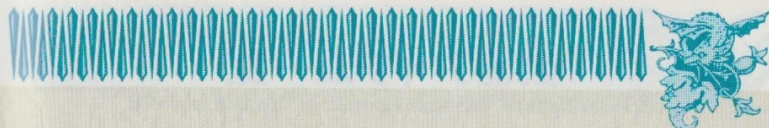
せんし

斧を用いて闘う。力は強いが守備力が弱い。

ナイト

SナイトやPナイトが馬などから降りた状態。剣を用いて闘う。

とうぞく

鍵が無くても、扉や宝箱をあけることができる。

アーチャー

鎧をまとった弓兵で、守備力が高い。

しさい

魔道士やシスターが昇格する。

スナイパー

弓の名手。アーチャーが昇格する。

マムクート

竜石を用いて竜に変身して闘う伝説の種族。運が良いほど長い間変身していられる。

ハンター

軽装備の弓兵。森や山での闘いを得意とする。

ホースメン

馬に乗った弓兵で移動力が高い。ハンターが昇格する。

コマンド

隣接した仲間に変身できる。変身すると能力値も同じになるが、経験値はもらえない。

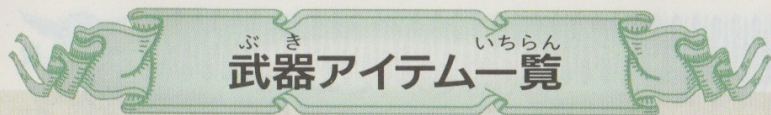
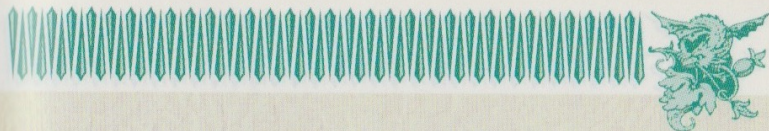
まどうし

魔道書を用いて、魔法攻撃を行う。

シスター

聖なる杖を用いて回復の呪文などを唱える。

おどりこ

移動後の仲間を再び行動できるように、不思議な踊りで応援する。

武器アイテム一覧

剣	ロード・ナイト 傭兵・勇者・盗賊・踊り子			
名前	命中率	威力	重さ	武器LV
てつのつるぎ	90	5	2	1
威力は弱いが、軽くて使いやすい。				
はがねのつるぎ	80	8	4	2
技に優れた者なら問題無く使える。				
ぎんのつるぎ	90	12	3	9
耐久度が低いが威力は抜群。				
キルソード	100	8	2	7
必殺の一撃が出やすい。				
アーマーキラー	100	6	4	3
Aナイト・ジェネラルに特効。				
ドラゴンキラー	80	10	4	7
火竜・氷竜・魔竜・飛竜・Dナイトに特効。				
デビルソード	80	18	10	1
悪魔の剣。運が悪いと自分にダメージ。				
サンダーソード	90	−	5	8
攻撃力10になる。直間両用の魔法剣。				
レディソード	100	12	5	1
女性しか使えない。盗賊、蛮族などに特効。				
ソードキラー	80	8	4	8
傭兵・勇者に特効。				
マスターソード	100	12	5	12
必殺の一撃が出やすい。				

名前	命中率	威力	重さ	武器LV
メリクルソード	100	20	4	12
王家の剣。最強の剣。				
レイピア	90	5	1	専用
マルス・踊り子用。Sナイト・Aナイト系に特効。				
ファルシオン	100	10	10	専用
マルス専用。全てのドラゴンに特効。				
こわれたつるぎ	20	0	20	1
文字通り壊れた剣。たまには当たる。				

槍	Sナイト・パラディン・Pナイト Dナイト・Aナイト・ジェネラル			
名前	命中率	威力	重さ	武器LV
ほそみのやり	100	5	2	1
威力は低いが、軽くて使いやすい。				
てつのやり	100	7	6	1
ナイト系の基本武器。				
はがねのやり	90	10	8	2
重いので扱いにくいかも。				
ぎんのやり	90	14	7	7
ゲーム後半の主力。				
ナイトキラー	90	5	4	4
Sナイト・パラディンに特効。				
てやり	70	8	20	3
直間両用武器。				

名前	命中率	威力	重さ	武器LV
キラーランス	100	9	4	6
必殺の一撃が出やすい。				
グラディウス	100	20	8	12
王家の槍。直間両用の最強の槍。				
こわれたやり	20	0	20	1
文字通り壊れた槍。たまには当たる。				

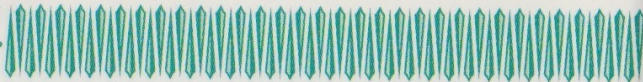
弓	アーチャー・スナイパー ハンター・ホースメン			
名前	命中率	威力	重さ	武器LV
てつのゆみ	100	6	4	1
弓兵の基本武器。				
はがねのゆみ	90	9	7	3
鉄の弓でも1回攻撃なら、こちらがお得。				
ぎんのゆみ	100	13	6	7
威力は抜群。				
キラーボウ	100	8	3	6
必殺の一撃が出やすい。				
パルティア	100	20	7	12
王家の弓。最強の炎の弓。				
こわれたゆみ	20	0	20	1
文字通り壊れた弓。たまには当たる。				
いずれも空を飛ぶ敵に特効。間接専用。				

武器

斧	戦士			
名前	命中率	威力	重さ	武器LV
てつのおの	80	8	7	1
戦士の基本武器。				
はがねのおの	70	11	9	2
命中率が低い分、鉄の斧と大差ないかも。				
ておの	60	5	9	3
直間両用武器。				
ぎんのおの	90	15	7	10
高く売れる。				
デビルアクス	70	20	20	1
悪魔の斧。運が悪いと自分にダメージ。				
こわれたおの	20	0	20	1
文字通り壊れた斧。たまには当たる。				

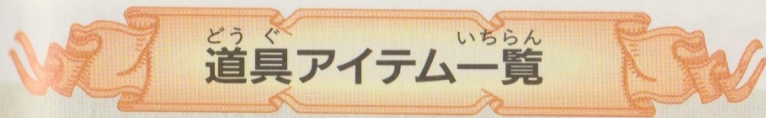
魔道書	魔道士・司祭			
名前	命中率	威力	重さ	武器LV
ファイアー	100	5	0	1
炎の魔法。氷竜に特効。				
サンダー	90	6	1	3
雷の魔法。				
ブリザー	90	6	2	5
氷の魔法。火竜に特効。				

武器

武器

名前	命中率	威力	重さ	武器LV
シェイバー	100	5	0	4
刃の魔法。飛ぶ敵に特効。				
エルファイアー	80	9	5	8
複数の炎の魔法。氷竜に特効。				
ボルガノン	70	16	15	14
強力な炎の魔法。氷竜に特効。				
トロン	100	12	3	12
電撃の魔法。				
リザイア	90	12	10	1
女性しか使えない。相手のHPを奪う。				
エクスカリバー	100	12	3	専用
風の魔法。マリク専用。飛ぶ敵に特効。				
オーラ	90	20	6	専用
光の魔法。リンダ専用。				
スターライト	100	12	5	9
マフーに対抗できる唯一の魔法。				
すべて直間両用武器。				

その他の、敵のみが使う魔道書。	
ドゥラーム	命中すればHP1になる。
メティオ	隕石の魔法。射程3-10。
ウォーム	虫を操る魔法。射程3-10。
マフー	ガーネフ専用。攻撃を全て封じる。

道具アイテム一覧

道具

聖なる杖	シスター・司祭

名前	武器LV
ライブ	1
HPを「ちから+10」回復する。	
リライブ	2
HPを「ちから+20」回復する。	
リカバー	3
HPを全快させる。	
リブロー	7
遠くの味方にライブの効果。	
リザーブ	8
味方全員にライブの効果。	
ワープ	5
味方ユニットを離れた場所にワープさせる。	
Mシールド	8
魔法防御を一時的に+7することができる。	
アンロック	8
扉を開ける。	
サイレス	10
次のターンまで、味方も敵も魔法が使えない。	
ウォッチ	11
屋根で中が見えない地域を透視する。	
アゲイン	20
移動済みのユニット全て元に戻す。	

名前	武器LV	
レスキュー	専用	
ユミナ専用。離れた味方を呼び寄せる。		
シーフ	専用	
マリーシア専用。遠くの宝箱を開けられる。		
ハマーン	専用	
レナ、マリーシア専用。武器の耐久度を回復する。		
オーム	専用	
エリス・ユミナ専用。死亡した味方を復活する。		

道具

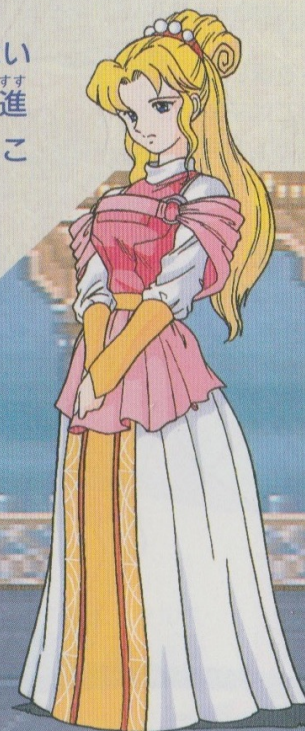
道具 アイテム	
名前	
きずぐすり	HP10ポイント回復する。
とびらのかぎ	扉を開ける。
はねばしのかぎ	跳ね橋を降ろす。
たからのかぎ	宝箱を開ける。
せいすい	魔法防御が一時的に7あがる。
パワーリング	力が4上がる。
りゅうのたて	守備力が3上がる。
ひでんのしょ	技が5上がる。
スピードリング	速さが5上がる。
まよけ	魔法防御が3上がる。
てんしのころも	最大HPが7上がる。
めがみのぞう	運の良さが5上がる。

名前	
マニュアル	武器レベルが5上がる。
ブーツ	移動力が4上がる。
きしくんしょう	Sナイト・Aナイトが昇格。
ゆうしゃあかし	ようへいが昇格。
しさいのゆびわ	魔道士・シスターが昇格。
ひりゅうのむち	Pナイトが昇格。
オリオンのや	アーチャー・ハンターが昇格。
アイオテのたて	特効を無効にする。
シルバーカード	通常の半額で買い物ができる。
メンバーカード	秘密の店に入るために必要。

道具

この他にもアイテムはいくつかある。ゲームを進めていけば手に入れることができるだろう。

ニーナ
アカネイアの王妃。

マルス

アリティアの王子。暗黒戦争により荒れ果てた国土の復旧に全力をつくす。

ジェイガン

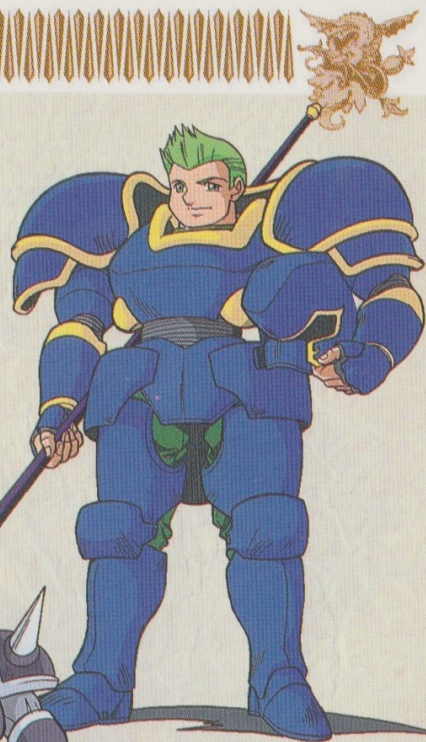
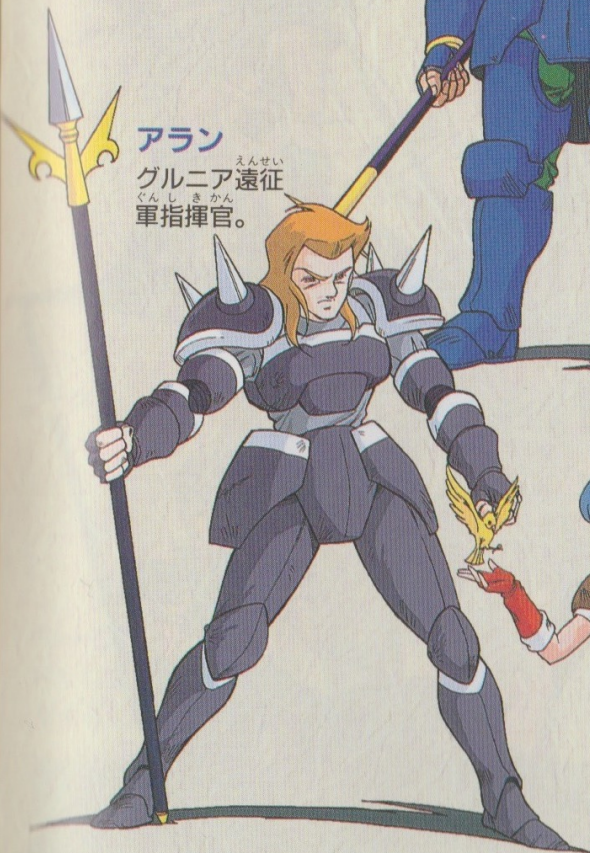
最近、現役を退いたが、第2部ではマルスの相談役として共に出兵する。

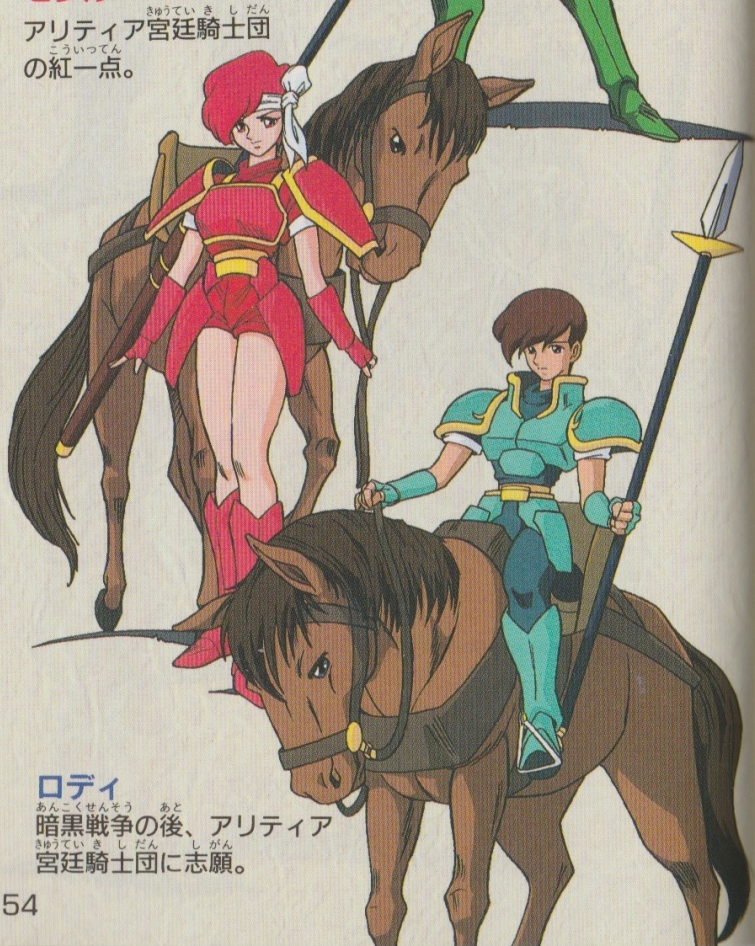
ドーガ

アリティア宮廷騎士団が誇るAナイト。

アラン

グルニア遠征軍指揮官。

シーダ

婚礼の準備中ながらも、マルスの目を盗んでは時々、剣の修業をしている。

ゴードン
今ではアリティア一番の弓兵とまで言われている。

セシル
アリティア宮廷騎士団の紅一点。

ロディ
暗黒戦争の後、アリティア宮廷騎士団に志願。

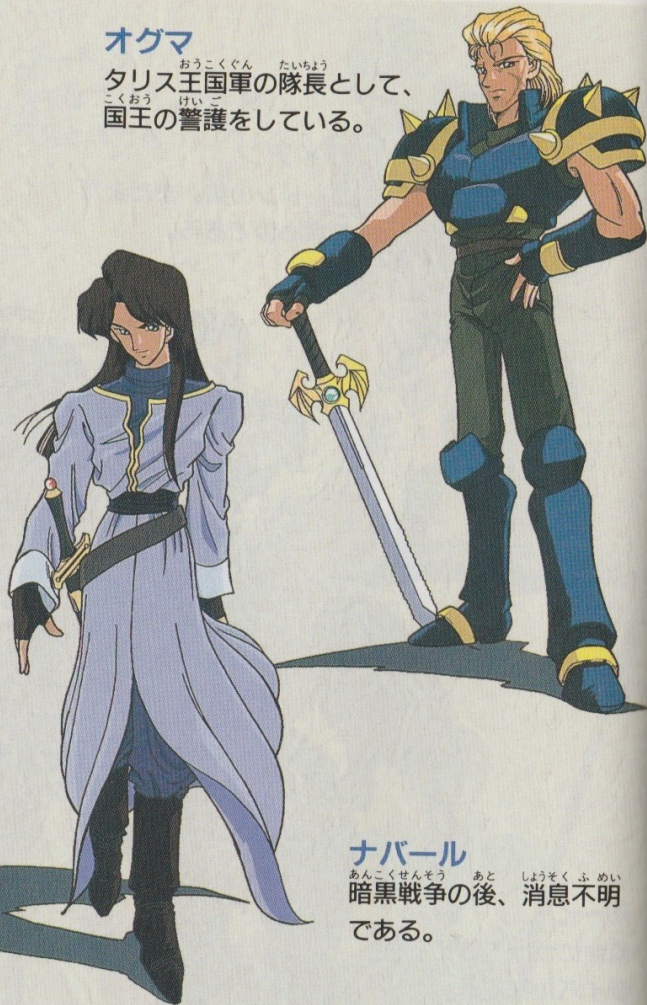
ライアン
ゴードンの弟。まだまだ若輩ものである。

ルーク
何かにつけてロディをライバル視する。

攻略の手引　その1
移動範囲内に入るまで、じっとマルス軍の進撃を待っている敵がたくさん登場します。一度にたくさんの敵の移動範囲に入らないよう、確かめながら進撃していきましょう。

登場人物

オグマ

タリス王国軍の隊長として、国王の警護をしている。

ナバール

暗黒戦争の後、消息不明である。

攻略の手引　その2

交換で受けとった道具をすぐに使うとか、武器を受け取ってすぐ攻撃というふうに、コマンドを有効に活用すれば、無駄な行動が減ります。ターンの節約は攻略の近道となるでしょう。

アベル

兵を退き、アリティアで念願の店を開いている。

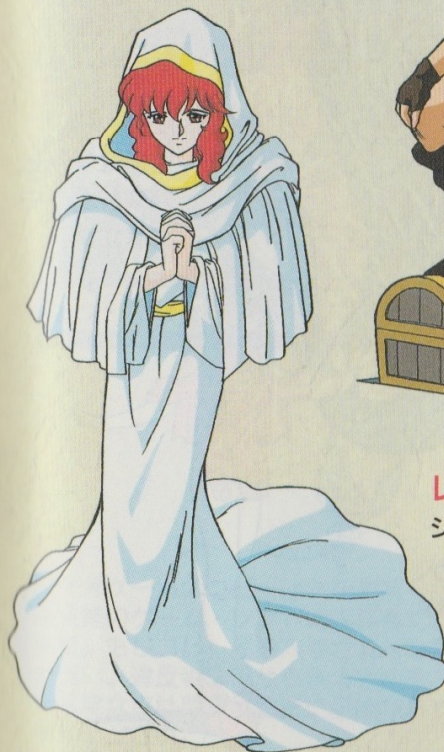
カイン

マルス出兵の際に、留守のアリティアを任される。

マリク
魔法都市カダインの復興に力をそそいでいる。

リンダ
アカネイアのパレス王宮で、ニーナ王女に仕えている。

攻略の手引　その3
出撃しないユニットにアイテムを持たせたままだと、いざという時に使えません。そんなことの無いよう、進撃準備の際にひとまず輸送隊に預けておくと良いでしょう。

ジュリアン
盗賊であった過去を気にしてか、なかなかレナに求婚できないでいる。

レナ
ジュリアンと共にマケドニアで傷ついた人々の救済をしていたのだが。

攻略の手引　その4
アイテムの説明文を見ても、効力がよく分からない物も手に入ることでしょう。そんなアイテムの効力は、いつも闘っているユニットに持たせておくうちに、わかってくることでしょう。

登場人物

チキ

暗黒戦争の後、バヌトゥと共に旅立つ。

ミネルバ

国家の再建に力をそそぐが、最近、部下の中に不穏な動きがあるとの連絡を受けた。

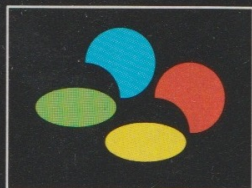
攻略の手引　その5

かつて一緒に闘った者を、すぐに説得できるとは限りません。時がたてば、きっと説得できるはずですので、「近寄るな」と言われた場合には、素直に近づかない方が、よいでしょう。

警告：

ビデオゲームのコピーは法律で禁じられています。
任天堂のゲーム・ソフトは著作権によって全世界で保護されています。もしコピー品を入手されたならば、すべて廃棄処分してください。違反者は罰せられますので、ご注意ください。
ご不明な点は取扱説明書に記載されている任天堂株式会社まで御連絡ください。

WARNING:

It is a serious crime to copy video games according to Copyright Law. Nintendo games are strictly protected by copyright rights worldwide. Please destroy any illegal copies that may come into your possession. Violators will be prosecuted.
If you have any question, please contact Nintendo Co.,Ltd. (address and telephone number are as being appeared in the user's instruction manual).

SUPER Famicom®

任天堂株式会社

本　　　社	〒605	京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541-6113(代)
東京支店	〒111	東京都台東区浅草橋5丁目21番5号 TEL.(03)5820-2251(代)
大阪支店	〒531	大阪市北区本庄東1丁目13番9号 TEL.(06) 376-5950(代)
名古屋営業所	〒451	名古屋市西区幅下2丁目18番9号 TEL.(052)571-2506(代)
岡山営業所	〒700	岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL.(086)252-1821(代)
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北9条西18丁目2番地 TEL.(011)621-0513(代)